



Ver y Hacer



sesameworkshop.



Titulares # 6

Guía Mensual
Sesame Street
4106

Junio de 2006

Telly y Rosita están jugando al afuera cuando se encuentran con Samara, la sobrina de Bob. Ellos quieren que Samara juegue con ellos a los congelados pero se preguntan cómo podrán hablar y jugar juntos ya que Samara es sorda y por lo tanto, no los puede oír. Samara les explica que puede comunicarse con ellos por medio del lenguaje en señas usando sus manos. Luego, le muestra a Rosita y a Telly algunas señas básicas incluyendo el abecedario y todos pasan terminan divirtiéndose jugando y aprendiendo.

Juntos, conversen sobre diferentes maneras de hacer nuevos amigos. Ayude a su niño a practicar cómo decir "hola" a nuevos amigos, usando diferentes lenguajes, incluyendo el lenguaje en señas. Pueden encontrar direcciones para señas básicas tales como "hola" y "adiós" en la red de Internet o consultando los libros en la biblioteca de su vecindario.

También pueden leer:

Así se hicieron amigos, por Ricardo Alcántara.

Pueden visitarnos en la red de Internet:

Vaya a: www.sesamestreet.com
www.pbskids.org/dragontales
www.pbskids.org/sesamestreet



La misión de Sesame Workshop es ayudar a todos los niños a desarrollar sus máximos potenciales y dicha misión es posible gracias al generoso apoyo de nuestros socios.

© 2006 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2006 Sesame Workshop. Los personajes y los elementos relacionados con "Sesame Street" son marcas registradas de Sesame Workshop. Todos los derechos reservados.

Dragon Tales cuenta, en parte, con el apoyo de una subvención de *Ready To Learn* de la Corporation de Public Broadcasting, a través del Ministerio de Educación de los Estados Unidos. *Dragon Tales* también cuenta con el auspicio de Kellogg's. © 2006 Sesame Workshop/Columbia Tristar Television Distribution. Los personajes y los elementos relacionados con *Dragon Tales*, son marcas registradas de Sesame Workshop/Columbia Tristar Television Distribution. Todos los derechos reservados.

Véalos en PBS KIDS logo TM & © PBS. Todos los derechos reservados. Usado con el permiso correspondiente. Auspiciado en parte por una subvención de *Ready To Learn* del Ministerio de Educación de los Estados Unidos a través de la Corporation for Public Broadcasting.

La misión de Sesame Workshop es ayudar a todos los niños a desarrollar sus máximos potenciales y dicha misión es posible gracias al generoso apoyo de nuestros socios.



Consejos para las familias

<p>4061 Zoe y Baby Bear ayudan la Cenicienta, cuando su hada madrina la convierte, por accidente, en una gallina. Consejo: Pueden leer <i>¿Yo y mi gato?</i> por Satoshi Kitamura. Letra y número: E, 5</p>	<p>4076 Baby Bear siente celos del gruñido de su hermanita, pero luego aprende que debe estar orgulloso de ella. Consejo: Pueden leer <i>Julios, el rey de la casa</i>, por Kevin Henkes. Letra y número: G, 20</p>
<p>4062 El mundo de Elmo: Los pies Elmo descubre que usamos los pies para correr, bailar, saltar, jugar juegos ¡y hasta para medir! Consejo: Invite a su familia a usar los pies para medir distancias en la casa, como de la mesa a la nevera. Tomen notas y conversen sobre cómo cambiaron los números. Letra y número: F, 6</p>	<p>4077 Elmo y Zoe aprenden a jugar de manera justa turnándose. Consejo: Ayude a su niño a practicar a esperar su turno, jugando un juego de mesa o dibujando juntos. Letra y número: U, 3</p>
<p>4098 Little Miss Muffett y Little Jack Horner tienen que decirle a Goldilocks cómo se sienten cuando ella toma y se apropia de sus canciones de cuna. Consejo: Pregunte, “¿Cómo te sentirías si fueras la pequeña Miss Muffett y Little Jack Horner?” Actúen cómo le dirían a Goldilocks cómo se sienten. Letra y número: Y, 5</p>	<p>4078 El mundo de Elmo: ¡A dormir! Aprendan sobre las rutinas de ir a dormir y lo que hacen los amigos de Elmo antes de ir a la cama, como: cepillarse los dientes o leer cuentos. Consejo: Pueden leer <i>10 minutos y a la cama</i>, por Peggy Rathmann. Letra y número: V, 8</p>
<p>4099 Elmo hace un experimento para evaluar su hipótesis de los objetos que flotarían y se hundirían. Consejo: Ayude a su niño a probar con distintos objetos. Antes, pídale que formule su hipótesis sobre cuáles objetos flotarían y cuáles se hundirán. Letra y número: P, 15</p>	<p>4080 Elmo se divierte mucho cuando su hada madrina lo convierte en un pájaro. Pero luego extraña ser un monstruo. Consejo: Juntos, salgan a observar los pájaros y cuenten cuántos pájaros pueden hallar. Letra y número: X, 2</p>
<p>4100 Saltando en la vereda Es bueno que a Grover le guste saltar porque es una buena manera de mover el cuerpo y mantenerlo en forma saludable. Consejo: Ponga música divertida y túmense saltando como lo hacen diferentes animales, tales como la rana, el canguro, el conejo y el saltamontes. Letra y número: R, 10</p>	<p>4081 Rosita se da cuenta que debe estar orgullosa de su acento hispano y de la manera que habla porque eso la hace especial. Consejo: Pregunte, “¿Qué le dirías a los niños que se burlaron del acento de Rosita?” Letra y número: Y, 7</p>
<p>4102 El número del día: 16 El Conde Von Count baila el vals al ritmo del número 16. Consejo: Pídale a su niño que cuente 16 fresas o copos de cereal. Letra y número: V, 16</p>	<p>4082 El mundo de Elmo: El clima Elmo aprende que el clima cambia según la estación del año. Consejo: Juntos, fíjense en el clima. Luego, pídale a su niño que haga un reporte del tiempo. Letra y número: Z, 11</p>
<p>4106 La palabra del día en inglés: Canta La palabra en inglés del día es <i>sing</i>, que significa “¡cantar!” Consejo: Dispongan de un rato cada día para <i>sing</i> juntos. Invite a la familia a inventar canciones graciosas o <i>sing</i> canciones viejas favoritas. Letra y número: C, 2</p>	<p>4058 Zoe, Elmo, Telly y Baby Bear conversan sobre cuál animal sería la mejor mascota. Consejo: Pueden leer <i>Mascotas</i>, por Claire Watts. Letra y número: B, 8</p>
<p>4071 Súper Grover le enseña a sus estudiantes todo lo que deben saber para ser súper héroes. Consejo: Pídale a su niño que le cuente una historia de cómo ayudaría a un amigo o un miembro de la familia si fuese un súper héroe. Letra y número: H, 13</p>	<p>4059 Baby Bear comprende que está bien que su hermana tenga gustos diferentes a los de él. Consejo: Pueden leer <i>Yoko</i>, por Rosemary Wells. Letra y número: N, 3</p>
<p>4072 Gabi juega de diferentes maneras con diferentes amigos de camino a la tienda de Mr. Hooper. Consejo: Juntos, inventen juegos divertidos para jugar mientras esperan por algo. Letra y número: P, 15</p>	<p>4060 Big Bird se enoja mucho cuando Alan se va de vacaciones. Luego, aprende que los cambios no son siempre tan malos. Consejo: Pregunte, “¿Cómo se sintió Big Bird después de conocer a Natalie?” Letra y número: D, 17</p>
<p>4073 El mundo de Elmo: Dibujar Elmo y sus amigos usan la imaginación para hacer dibujos. Consejo: Salgan y déle a su niño tizas de colores para que use su imaginación y haga dibujos. Letra y número: Q, 16</p>	<p>4061 La letra del día A todos les encanta la letra del día— ¡la letra E! Consejo: Anime a su niño que busque la letra E en uno de sus libros favoritos. Luego, ¡piensen en otras palabras que comienzan con la letra E! Letra y número: E, 5</p>
<p>4074 La tienda de Hooper se llena de letras cuando Telly se hace miembro del Club de la letra del mes. Consejo: Celebre la “Letra del mes” con la primera letra del nombre de su niño. Practiquen el sonido de dicha letra. Luego, busquen objetos cuyos nombres comiencen con esa letra. Letra y número: R, 18</p>	<p>4068 El mundo de Elmo: Las manos Las manos nos ayudan a comunicarnos y explorar el mundo. Consejo: Pueden leer <i>Mis manos</i>, por Alike. Letra y número: L, 11</p>

<p>138 El molestador Quetzal presenta a un nuevo dragón a los amigos quien resultó ser un molestador. Consejo: Pueden leer <i>Nadarín</i>, por Leo Lionni.</p>	<p>309 Canciones de dragones: El juego del Dragón La canción dice todo lo que necesitas saber sobre un dragón. Consejo: Pídale a su niño que haga un dibujo mostrando cómo luciría si fuera un dragón. Luego, invítelo a escribir o contar acerca de su cualidad especial como dragón.</p>
<p>139 Canciones de dragones: La canción graciosa Descubre cuán gracioso eres cuando cantes con tus amigos de los <i>Cuentos de dragones</i>. Consejo: Después de una comida en familia, organice un concurso para ver quién hace la cara más graciosa.</p>	<p>310 Un hombre de nieve para toda ocasión Chilly, el hombre de nieve y su perrito de nieve, comienzan a derretirse cuando el clima empieza a calentarse. Consejo: Pídale a su niño que invente otro final para la historia diciendo qué hubiera sucedido si los amigos no hubieran podido arreglar la máquina de nieve.</p>
<p>140 Me dan miedo los insectos Max no entiende el miedo que Ord le tiene a los insectos, y lo asusta con una araña de plástico. Consejo: Pregunte, “¿Qué harías para que Ord deje de temerle a los insectos?”</p>	<p>311 Príncipe por un día El príncipe Ord tiene una decisión muy importante que hacer. Por suerte, tiene que ver con su tema favorito, ¡las meriendas! Consejo: Deje que su niño tome una decisión por la familia, como por ejemplo: una actividad para realizar después de la cena.</p>
<p>301 Volando con un nuevo amigo-Segmento 2 A Enrique le gustaría que le fuera más fácil hacer de nuevos amigos en su nuevo hogar. Consejo: Pueden leer <i>Tus amigos: De antes a los amigos de ahora</i>, por Nuria Roca.</p>	<p>312 La inteligencia le gana al tamaño Max aplica su inteligencia y otras cosas más para compensar sus limitaciones. Consejo: Pueden leer <i>Tú puedes hacerlo, Sam</i>, por Lynea Bowdish.</p>
<p>302 Despiertan los capullos A Max le cuesta mantenerse despierto cuando se levanta muy temprano para ver cómo florecen los capullos de flores. Consejo: Cuando a su niño le cueste despertarse, anímelo a “sacudir el cuerpo”. Puede comenzar sacudiendo los dedos de los pies y seguir por partes hasta que su cuerpo esté en movimiento.</p>	<p>313 Dragon Tune: Cuando haces un nuevo amigo Los amigos de los <i>Cuentos de dragones</i> saben la alegría que provoca tener nuevos amigos. Consejo: Pídale a su niño que piense en diferentes maneras de hacer nuevos amigos. Luego, anímelo a que las ponga en práctica.</p>
<p>303 Hermanos unidos Max y Emmy tienen que hallar la manera de trabajar en equipo cuando se encuentran atorados y unidos. Consejo: Invite a su niño a que construya con un hermano o un amigo, una torre con bloques o hacer un dibujo tomados de la mano.</p>	<p>314 La laguna vacía Los amigos tienen que pensar en maneras de volver llenar la Laguna draguna cuando El Capitán Scalawag, accidentalmente, hale el tapón del agua. Consejo: Pregunte, “¿De qué otras maneras te puedes bañar si no funciona la bañera?”</p>
<p>304 Canciones de dragones: Trabajo divertido Los amigos saben que cualquier trabajo se hace más rápido cuando lo haces divertido. Consejo: Pídale a su niño que piense en maneras divertidas de lavar la ropa juntos.</p>	<p>315 La sequía de moras dragónicas Cuando desaparecen todas las moras dragónicas, los amigos siguen pistas para encontrarlas. Consejo: Salgan en busca de huellas o pisadas y juntos siganlas para ver adónde los lleva.</p>
<p>305 Ayudando al gigante Mungus, el gigante tiene una terrible picazón que no se le va. Consejo: Pregunte, “¿Por qué Max y Ord siguen recogiendo los chiles, aún cuando había mosca-frutas?”</p>	<p>316 Una corona para la Princesa Kazoodle Ord no puede permitir que su miedo a los truenos le impida cumplir con su objetivo. Consejo: Pueden leer <i>¡Los truenos no me asustan!</i>, por Lynea Bowdish.</p>
<p>306 La estatua mágica Una estatua mágica hizo que Zak actúe como Wheezie y Wheezie como Zak. Consejo: Pídale a su niño que le cuente una historia sobre lo que pasaría si a dos familiares les pasara lo mismo que les pasó a Zak y a Wheezie.</p>	<p>317 De cabeza Emmy tiene que aprender a dar una voltereta para poder pasar por la caseta de cobro del Troll. Consejo: Invite a su niño a pensar en maneras de enseñarle a alguien algo que ya haya aprendido recientemente.</p>
<p>307 Max adora los trenes Max tiene que reponerse de su desilusión cuando el Expreso de La Tierra de los Dragones se detiene por completo. Consejo: Pregunte, “¿Qué hicieron los amigos de Max para que él se sienta mejor?”</p>	<p>318 Hagamos cosas juntos Emmy y Enrique les gusta pasar tiempo juntos pero Max se siente excluido. Consejo: Pregunte, “¿Qué cosas divertidas puedes hacer solo?”</p>
<p>308 Un nuevo amigo Los amigos no pueden esperar para ver la nueva silla de ruedas de color morado de su amigo. Consejo: Pueden leer <i>Mi amigo, Victor</i>, por Diane Gonzales Bertrand.</p>	<p>319 La tristeza y la fiesta Max está triste porque no fue invitado a la fiesta de un amigo. Consejo: Pueden leer <i>Sentimientos: De la tristeza a la felicidad</i>, por Nuria Roca.</p>